Майкл решил пропустить занятия на сегодня. В действительности американские колледжи не требовали посещения. А так как он уже прочитал учебники для своего курса то мог сдать экзамены с отличием.

Когда Майкл вернулся домой, он решил поработать над своей первой игрой. На самом деле у него не было никаких знаний о их создании. Он начал просматривать интернет и читать учебники. Через пару часов лицо Майкла стало уродливым; похоже, он недооценил сложность создания современной игры.

Популярные игры требовали больших команд, в которые входили специалисты разных профессий. Хотя наш герой обладал высоким интеллектом, ему не хотелось изучать дюжину различных профессий только для создания игры. Не имея других вариантов, Майкл обратился к своей магической системе, надеясь, что у нее будет решение для него. И все-таки он сумел кое-что найти в универсальном магазине.

[Advanced Game Engine (30 000 000 кредитов): сложный игровой движок, который позволяет пользователю создавать лучшие игры на рынке. Предоставляет необходимые функции для быстрого и эффективного построения игр. Игры могут быть построены для любых современных платформах.

Оставшиеся Кредиты: 2 530 000]

Майкл поморщился, когда 30 миллионов кредитов исчезли с его баланса. Было неразумно покупать программное обеспечение за 30 миллионов, не опробовав его; однако он был уверен в товарах, предоставляемых системой. Даже навыки базового уровня давали преимущество, которого не было ни у кого другого.

Из описания он понял, что движок был комплексом, обеспечивающих все необходимое для создания игр. Программное обеспечение было установлено на рабочей станции, которая была бесплатной. Компьютер даже улучшил безопасность, сделав его очень безопасной платформой для создания игр.

Майкл потратил пару часов, просматривая учебники, чтобы узнать об игровом движке. Несмотря на то, что он никогда раньше не пользовался подобными девайсами, он мог сказать, что это программное обеспечение было невероятным. Каждый раз, не понимая что-то он мог использовать кнопку помощи, которая предлагала надежные решения. Программа была цельной и будт бы была создана специально для него.

Первой идеей Майкла была игра "открытый мир", в центре которой были наркотики. Война с наркотиками в США привлекла большое внимание к дилерам и картелям по всему миру. Индустрия развлечений не отставала и выпускала телевизионные шоу и фильмы с сюжетами, сосредоточенными на войне. Майкл удивился, почему ни одна компания не попыталась построить игру, основанную на подобных конфликтах. Как бы то ни было, он не хотел упускать из виду происходящее; в конце концов, все либо употребляли наркотики, либо говорили о них.

Майкл начал составлять приблизительный план того, что ему хотелось включить в эту игру. Решив, что она будет с открытым миром и картой, основанной на Южной Америке. Игроки могли выбрать для обучения в различных профессиях, таких как садоводы и химики. Игроки имеют возможность объединиться и сформировать картели. Поскольку существовало ограниченное количество судоходных путей, различные картели должны были бороться за них. Там будет множество внутриигровой недвижимости, начиная от фермерских участков и заканчивая химическими заводами.

Стратегические аэропорты, которые дают доступ в различные части мира, должны быть завоеваны и защищены. Кроме того, властям также придется давать взятки. Возможно, лучшей частью было то, что игра предназначена для мобильных устройств. Нынешняя технология никоим образом не позволит поддерживать такую крупномасштабную игру на мобильных устройствах. Тем не менее, Майкл знал, что с нелепым игровым движком, предоставленным системой, он может сделать невозможное.

Игра, по сути, будет песочницей; Майкл намеревался просто построить мир и позволить игрокам решить, как в него играть. Он был вдохновлен игрой под названием Eve Online; игра в основном строила базовый мир и позволяла игрокам делать все, что они хотели. К сожалению, она не могла быть построена за одну ночь, даже с его высоким интеллектом. В конце концов, у него было всего две руки. В конечном итоге он планировал разработать игру в течение следующих двух месяцев.

Майкл уже собирался лечь спать, когда зазвонил телефон; проверив номер он понял, что это Дженнифер.

- Привет, извини, что звоню так поздно. Но ты никогда не упоминал название компании. Ты должен быть осторожен при выборе названия. Есть специалисты, которые специализируются на брендах и могут нам помочь. Хочешь, я кого-нибудь найду? - Спросила Дженнифер. Так как она начинала компанию с нуля, она воспользуется возможностью сделать все идеально.

"Нет, название материнской компании будет заоблачным предприятием. Вы можете нанять эксперта бренда для дизайна логотипа и других вещей; однако мы будем использовать имя, которое я предложил. - Заявил Майкл. В конце концов, какой смысл начинать бизнес, если кто-то другой выбрал тебе имя?

- Ладно, я думаю, нам стоит посетить ярмарки вакансий, чтобы начать нанимать работников. Кроме того, нам нужно найти офис для аренды. - Продолжила Дженнифер. Первая группа сотрудников была очень важной и формировала ядро компании. Было лучше продвигать их изнутри, чтобы эти первые сотрудники представляли ее будущее.

Майкл согласился и решил посетить несколько ярмарок вакансий. Кроме того, ему придется нанять первую партию трейдеров и аналитиков. Эти сотрудники будут воспитаны им и превращены в образцовых торговцев. Майкл вздохнул, создание бизнеса было такой большой работой. Он чувствовал, что у него больше не останется свободного времени.

http://tl.rulate.ru/book/18990/484571